

# Castle Combo



Vuoi rimanere  
aggiornato sul  
regolamento?



***“Udite udite, villici e baronetti, falchi e lupetti!  
Il nostro buon Re mi ha incaricato di dichiarare aperta  
la grande... FESTA COMBO!”***

*Michel il messaggero, araldo di Sua Maestà*

# Riassunto e obiettivo del gioco



In **Castle Combo**, ogni giocatore recluta 9 Personaggi e li posiziona sul tavolo formando una griglia di carte 3 x 3.

Tutti i Personaggi provengono da 2 luoghi: il **Castello** e il **Villaggio**. Il **Messaggero** indica il luogo da cui è possibile reclutare i Personaggi.

Ogni Personaggio possiede un'abilità immediata e, alla fine della partita, fornisce un punteggio in base alle condizioni indicate sulla carta.

Dopo che tutti hanno giocato 9 Personaggi, il giocatore con più punti vince la partita.



## Componenti

39 carte Castello  
dal retro grigio

39 carte Villaggio  
dal retro marrone

1 pedina Messaggero

# > Anatomia di una carta <

**Costo in Monete d'Oro**

**Icona Messaggero**  
(determina se la pedina Messaggero va mossa o meno)



**Nome Personaggio + vessillo**  
Castello o Villaggio



**Abilità**

(attivata al momento dell'acquisto)

**Pergamena dei punti**

(si ottengono alla fine della partita)



**Scudo**

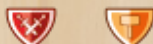
Esistono 6 tipi di scudi

Nobiltà    Fede    Sapienza



(reperibili soprattutto nel Castello)

Esercito    Artigianato



Agricoltura



(reperibili soprattutto nel Villaggio)



**52 segnalini Monete d'Oro**

(40 Monete d'Oro di valore 1 e 12 Monete d'Oro di valore 5)



**44 segnalini Chiave**

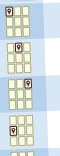
(36 segnalini di valore 1 e 8 segnalini di valore 3)

Le Monete d'Oro e le Chiavi devono essere considerate illimitate. Nella rara eventualità a vostra disposizione per tenere il conto di queste risorse.

**1 scheda riassuntiva a due facce**

**1 blocchetto segnalpunti**

**Questo regolamento**



**Scheda riassuntiva delle icone**

Ottieni 1 Moneta d'Oro dalla riserva	per  Per ogni scudo del tipo indicato in verde nella tua griglia
Ottieni 2 Chiavi dalla riserva	per  Per ogni scudo del tipo indicato in verde nella tua griglia
Ottieni 3 punti alla fine della partita	per  Per ogni scudo del tipo indicato in verde nella tua griglia presente su ognuna delle 3 carte di questa riga
Vessillo Castello (presente su tutti i Personaggi del Castello)	per  Per ogni tipo di scudo diverso tra tutti e 6 presente in riga della 3 carte di questa colonna
Vessillo Villaggio (presente su tutti i Personaggi del Villaggio)	per  Per ogni scudo del tipo indicato in verde nella tua griglia presente su ognuna delle 3 carte di questa riga e di questa colonna
Sconto di 1 Moneta d'Oro acquistando i Personaggi del Castello	per  Per ogni tipo di scudo diverso tra tutti e 6 presente nella tua griglia
Sconto di 1 Moneta d'Oro acquistando i Personaggi del Villaggio	se manca  Se non c'è nessuno scudo del tipo indicato in verde nella tua griglia
Sconto di 1 Moneta d'Oro acquistando qualsiasi Personaggio del Castello e del Villaggio	per  Per ogni serie di 1 scudo del primo tipo indicato in verde nella tua griglia
	per  Per ogni serie di 2 scudi identici, ovunque si trovino nella tua griglia



# Preparazione

- A** Mescolate le carte **Castello** (dal retro grigio) componendo **un mazzo**. Posizionate il mazzo al centro del tavolo. **Rivelate le prime 3 carte** e disponetele in una fila accanto al mazzo, formando così la **galleria del Castello**.
- B** Fate **lo stesso con le carte Villaggio**. Posizionatele sotto alle carte Castello come mostrato, formando così la **galleria del Villaggio**.
- C** Posizionate la **pedina Messaggero** accanto alle carte **Villaggio** rivelate.
- D** Ogni giocatore prende **2 Chiavi e 15 Monete d'Oro**. Mettete le Chiavi e le Monete d'Oro rimanenti a portata di mano di tutti i giocatori: questa sarà la riserva.
- E** Selezionate casualmente il primo giocatore. La partita può iniziare!



**C**



**D**

# flusso di gioco

A partire dal primo giocatore e proseguendo in senso orario, tutti svolgono i loro turni finché ogni giocatore non ha 9 carte davanti a sé.

## NEL VOSTRO TURNO

Quando è il vostro turno di giocare, svolgete le fasi seguenti in quest'ordine:

- 1** Spendere 1 Chiave *(facoltativo)*
- 2** Comprare 1 carta *(obbligatorio)*
- 3** Applicare l'abilità della carta *(obbligatorio)*
- 4** Muovere la pedina Messaggero e rifornire la galleria di entrambi i luoghi *(obbligatorio)*

Una volta completate queste 4 fasi, passate il turno al giocatore alla vostra sinistra.



## 1 Spendere 1 Chiave (facoltativo)

Al massimo una volta per turno potete spendere **1** delle vostre Chiavi per eseguire **1 delle 2 azioni seguenti**:



◆ **Muovere la pedina Messaggero** nel luogo dove non è presente (Castello o Villaggio).



◆ **Scartare tutte e 3 le carte** dal luogo in cui si trova il Messaggero e **rivelare 3 nuove carte** dal mazzo corrispondente.



### Scartare le carte

*Le carte scartate vengono posizionate a sinistra del loro mazzo in una pila visibile. Le carte scartate sono informazioni pubbliche, quindi ogni giocatore può guardarle in qualsiasi momento. Se un mazzo è vuoto quando bisognerebbe rivelare delle carte da esso, mescolate la pila degli scarti corrispondenti per formare un nuovo mazzo.*

## 2 Comprare 1 carta (obbligatorio)

**Dovete** prendere 1 delle 3 carte a faccia in su **nel luogo occupato dal Messaggero**. Pagate il costo della carta in Monete d'Oro (quindi posizionate le Monete d'Oro pagate nella riserva), indicato nell'angolo in alto a sinistra della carta. Poi posizionate la carta **nella vostra griglia**.

### > Sconti

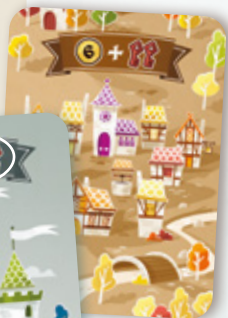


Le abilità di alcune carte conferiscono uno sconto **permanente** quando **acquistate** delle carte da un luogo specifico (Castello, Villaggio o entrambi). Lo sconto è indicato da una barra dorata. Assicuratevi di sommare tutti gli sconti applicabili nella vostra griglia! Una carta non può costare meno di 0 Monete d'Oro; non guadagnate Monete d'Oro se gli sconti superano il costo della carta.

**Importante:** se la carta che acquistate possiede un'abilità di sconto, tale sconto si applica solo ai vostri acquisti successivi e non alla carta che state acquistando in questo momento.

### Girare 1 carta a faccia in giù

Potete sempre prendere 1 carta **senza pagarne il costo** e posizionala **a faccia in giù nella vostra griglia**. Così facendo, ignorate la sua **abilità**, i suoi **punti di fine partita** e **ogni altra informazione stampata su di essa**, ma ottenete immediatamente **6 Monete d'Oro e 2 Chiavi** come compenso, come mostrato sul retro delle carte.



## Regole di posizionamento

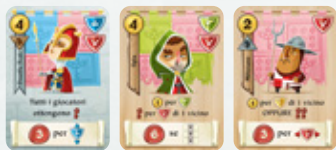
Posizionate **immediatamente** la carta che avete preso nella vostra griglia. Per farlo, dovete rispettare 2 regole:

◆ Ogni carta dopo la prima deve essere posizionata **adiacente** (ortogonalmente) ad almeno un'altra carta nella vostra griglia.

◆ Alla fine della partita, dovete avere una griglia di carte **3 x 3**. Non potete mai aggiungere una quarta carta a una riga o a una colonna.



**Importante:** alcune carte fanno ottenere punti in base alla posizione che occupano nella griglia. La loro posizione si consolida nel corso del gioco e diventa fissa solo a mano a mano che le vostre righe e colonne si riempiono.



*Esempio: nell'immagine a fianco, avendo riempito una riga con 3 carte, la Guardia Reale determina la colonna di sinistra, la Spia quella centrale, e il Miliziano quella di destra.*

Tuttavia, a questo punto del gioco, soltanto le carte future determineranno se questa riga sarà la riga alta, bassa o quella centrale della vostra griglia.



## Applicare l'abilità della carta (obbligatorio)

L'abilità di una carta va applicata **subito dopo** che la carta è stata posizionata nella vostra griglia. La carta che avete appena posizionato conta nella risoluzione della sua abilità (tranne nel caso in cui quell'abilità sia uno sconto). **Salvo indicazioni contrarie** sulla carta, un'abilità è sempre un **vantaggio** e fa riferimento soltanto **a ciò che si trova sulla vostra griglia**. Prendete gli elementi ottenuti (Chiavi e/o Monete d'Oro) dalla riserva (Vedere la **Scheda riassuntiva**).



*Esempio: con questa abilità, il giocatore che ha posizionato la carta ottiene 1 Chiave per ogni vessillo Villaggio nella sua griglia (contando anche il vessillo presente sulla carta appena posizionata).*

- ◆ Ogni volta che un'abilità cita i vostri avversari, si riferisce a tutti gli altri giocatori.
- ◆ Ogni volta che un'abilità cita un vicino, scegliete o il giocatore direttamente alla vostra sinistra, o quello alla vostra destra.

**La Scheda riassuntiva spiega tutte le abilità delle carte.**



## Muovere la pedina Messaggero e rifornire la galleria di entrambi i luoghi (obbligatorio)

Se è presente un'**icona Messaggero** sul vessillo del Personaggio che avete comprato, **muovete la pedina Messaggero** nel luogo indicato (grigio/su = Castello; marrone/giù = Villaggio).



Se non è presente un'icona Messaggero, o se la carta è stata presa per essere posizionata a faccia in giù, il Messaggero non si muove.

Poi rivelate altre carte per **rifornire ogni galleria** fino ad avere 3 carte in ognuna. Prendete le carte dal mazzo del Castello per la galleria del Castello, e dal mazzo del Villaggio per la galleria del Villaggio.

### Luogo vuoto

*Se, dopo aver mescolato gli scarti di un luogo, è **ancora impossibile** rifornire **la sua galleria** con 3 carte, rimuovete tutte le carte di quel luogo e posizionate la pedina Messaggero accanto alla galleria rimanente. Non sarà più possibile muovere il Messaggero in nessun modo (né spendendo Chiavi, né attraverso l'icona Messaggero).*

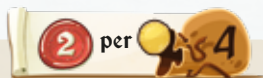
## FINE DEL TURNO

Una volta che tutte le 4 fasi sono state completate, il prossimo giocatore in senso orario svolge il suo turno.

## fine della partita

La partita termina una volta che tutti i giocatori hanno formato le loro griglie di **9 carte**.

### Carte con i “borselli”



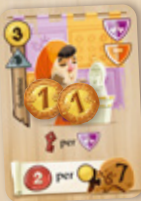
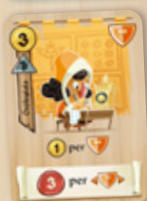
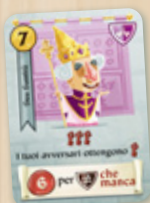
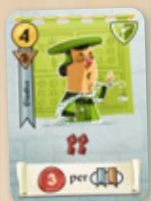
*Quando la partita termina, ogni giocatore posiziona le Monete d'Oro ancora possedute sulle carte nella propria griglia che riportano l'immagine del borsello. Ogni borsello può contenere un massimo di Monete d'Oro pari al valore stampato in nero su di esso (in questo caso, 4 Monete d'Oro).*

- ◆ Usando il blocchetto segnapunti, calcolate i punti su **ogni Pergamena dei punti** che compare sulle vostre carte. Ogni Pergamena fa sempre riferimento solo agli elementi nella vostra griglia al fine di calcolare il punteggio. Le carte a faccia in giù non valgono nessun punto.
- ◆ **Ogni Chiave** in vostro possesso vale **1 punto**.
- ◆ Le Monete d'Oro non custodite nei borselli non valgono punti. Tuttavia, conservatele per risolvere eventuali pareggi che potrebbero verificarsi.



## PUNTEGGIO FINALE

Sommate i **punti di ognuna delle vostre carte e Chiavi** per ottenere il vostro punteggio finale. Il giocatore con più punti vince la partita. In caso di parità, il giocatore con più Monete d'Oro rimanenti è il vincitore. Se il pareggio persiste, la vittoria viene condivisa.



# Esempio di punteggi



3 x 3 punti, per 3 serie (3 [shield icon] e 5 [shield icon])  
la carta girata a faccia in giù non fornisce alcun vessillo

2 x 6 punti, in quanto mancano [shield icon] e [shield icon]

11 x 1 punti, per aver conservato 11 Chiavi

3 x 3 punti, per i 3 scudi [shield icon] su questa riga

2 x 2 punti, per le 2 Monete d'Oro custodite su questa carta

5 punti, in quanto questa carta si trova su uno dei suoi spazi richiesti

6 punti, in quanto ci sono 2 Monete d'Oro sulla Scultrice e 4 Monete d'Oro sul Miracolato

0 punti in quanto una carta a faccia in giù non vale nulla

4 x 2 punti, per le 4 Monete d'Oro custodite su questa carta.  
È il massimo che questa carta può custodire.

11 x 1 punti, per aver conservato 11 Chiavi

	LOUISON	
	9	
	12	
	11	
	9	
	4	
	5	
	6	
	0	
	8	
	11	
<b>Σ</b>	<b>75</b>	

Il punteggio del giocatore è la somma di tutte le righe precedenti

## TURNO DI GIOCO

- 1 Spendere 1 Chiave (*facoltativo*)
- 2 Comprare 1 carta (*obbligatorio*)
- 3 Applicare l'abilità della carta (*obbligatorio*)
- 4 Muovere la pedina Messaggero e rifornire la galleria di entrambi i luoghi (*obbligatorio*)



## DISTRIBUZIONE DEGLI SCUDI

CASTELLO	14	12	11	8	7	0
VILLAGGIO	1	5	6	10	11	20
<b>Σ</b>	<b>15</b>	<b>17</b>	<b>17</b>	<b>18</b>	<b>18</b>	<b>20</b>

## Riconoscimenti

**Autori:** Grégory Gard e Mathieu Roussel  
**Illustrazioni:** Stéphane Escapa  
**Impaginazione e grafica:** Jérôme Soleil e Stéphane Escapa  
**Traduzione Inglese:** Mathieu Rivero  
**Responsabile di produzione:** Donia Faiz  
**Responsabile del progetto:** Sébastien Kihm  
 © Catch Up Games 2024

Edizione italiana a cura di GateOnGames  
[www.gateongames.com](http://www.gateongames.com)  
[edizioni@gateongames.com](mailto:edizioni@gateongames.com)  
 Per reclami su questo prodotto,  
 contattare [reclami@gateongames.com](mailto:reclami@gateongames.com)

**Responsabile di produzione:** Margherita Cagnola  
**Impaginazione:** Martina Marzulli  
**Traduzione:** Fiorenzo Delle Rupi  
**Revisione:** Roberta D'Addazio  
**Supervisione:** Mario Cortese

Distribuzione a cura di Dungeondice.it  
 GateOnGames e Dungeondice.it  
 sono marchi registrati. Tutti i diritti sono riservati.